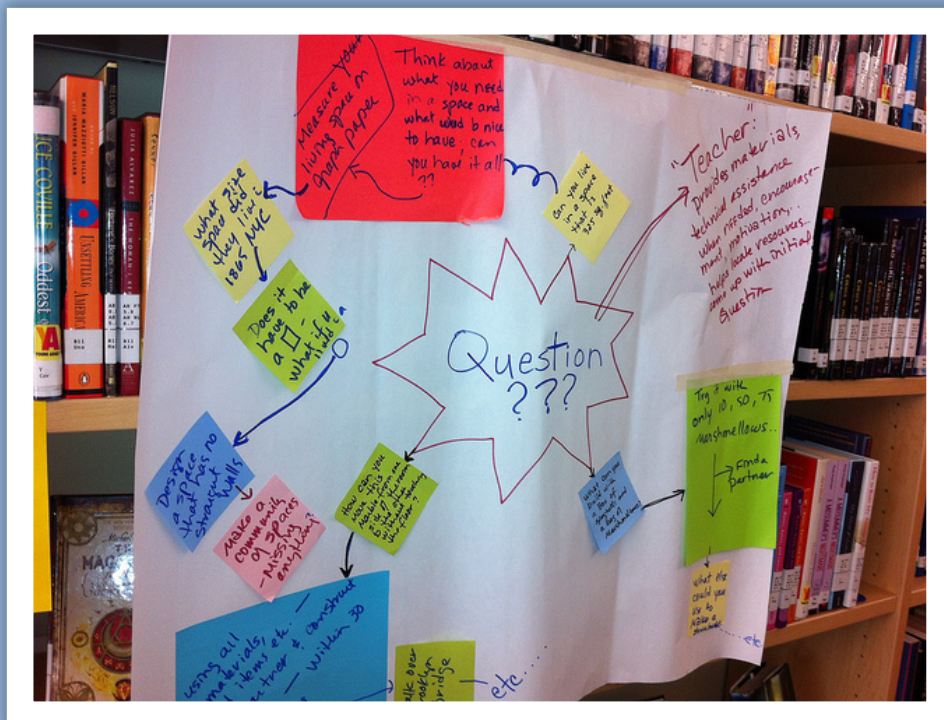


Diseño de una actividad

Con valor educativo

Manuel Fernández Navas



Descripción

Cómo ya sabéis, el eje sobre el que gira esta asignatura durante todo el curso, **la parte primordial dónde cobra sentido todo lo que hacemos en clase, es el diseño y elaboración de una actividad con valor educativo** por grupos de trabajo.

La actividad se diseñara en los espacios que vamos dejando en clase para trabajar en grupos. Así mismo, se realizará durante todo el curso y al final, tendréis que presentarla a vuestros compañeros/as que valorarán la potencia educativa de vuestra actividad en base a criterios educativos, psicológicos, éticos,... (llegado el momento os entregaré una guía para valorar las actividades de los compañeros/as)

Finalidad

La finalidad de esta propuesta de trabajo es **mantener la coherencia** con lo que estamos planteando a lo largo de todo el curso, **sólo se aprende desde la práctica**. Y es **a través del diseño de una actividad como os propongo que integréis, elaboréis, construyáis un conocimiento propio, elaborado y personal sobre la Organización del aula y la escuela**.

De igual forma, todo lo que hemos hecho –y haremos- en clase está planteado para enriquecer, potenciar, criticar y reconstruir vuestro proceso de diseño de la actividad. **Se trata de demostraros día a día en el aula que la Organización, la psicología del aprendizaje, la pedagogía,... y en definitiva la teoría. Tiene un valor y una utilidad incalculable para vuestra labor como futuros maestros/as, ayudaros y orientaros en las decisiones que toméis cuándo diseñéis actividades para vuestros alumnos/as.**

Requisitos

Para que el diseño de vuestra actividad sea completo es **imprescindible** que contenga:

- *Descripción de la actividad*
- *Tiempo* durante el que se va a llevar a cabo (2 días, 1 semana, 1 mes, 1 trimestre,...)

- *Contenidos* a los que quiero acercar a mis alumnos/as (**esto no es contenidos que tienen que estudiar, memorizar,...**) y que deben ser coherentes con lo establecido en la legalidad vigente.
- *Espacios*: Es necesario que detalléis qué espacios vais a usar, cómo y para qué: del aula, del colegio, del exterior,...
- *Materiales* necesarios para la actividad: los que hayáis elaborado vosotros mismos, los que vayáis a usar elaborados por otros, material de andamiaje, etc. **Todo este material tiene que estar elaborado a final de curso** para ser presentado a vuestros compañeros/as
- *Evaluación*: ¿qué estrategias de evaluación vais a usar en vuestra actividad? También tienen que **estar elaboradas** para presentarlas a vuestros compañeros/as.
- *Justificación*: ¿porqué estamos convencidos de que esta actividad puede potenciar el aprendizaje de nuestros alumnos/as? Esto **deberéis explicarlo con claridad a vuestros compañeros/as** cuándo presentéis la actividad a final de curso (elaboraremos una guía para orientaros en esta justificación)



Ilustración 1: Requisitos para vuestra actividad

¿Cómo empezar?

Cómo veremos en clase, los objetivos educativos planteados en la tradicional forma de programar la enseñanza no ayudan ni sirven al docente en su labor diaria de diseñar actividades con valor educativo para sus alumnos/as.

Es por eso que desde aquí os animamos a que uséis los *principios de procedimiento* que os presentaremos en clase. Estos son *grosso modo* una

lista de características, criterios que construiréis en grupo y que deben respetar, cumplir, todas las actividades que diseñéis.

Por otro lado, es importante que tengáis en cuenta lo que trabajaremos sobre **interdisciplinaridad** y globalización con el texto *Maestro, maestra cuándo nos comemos la tarta* de Jaume Martínez Bonafé. La idea es trabajar desde la interdisciplinaridad, esto es, plantearle a los alumnos/as un **problema real** cuya resolución los lleve a acudir a diferentes áreas de conocimiento. A Cuántas más áreas acudan, más valor educativo tendrá vuestra actividad.



Ilustración 2: Trabajo Interdisciplinar

Por lo tanto, uno de los primeros pasos que debéis dar, es **pensar un problema real, atractivo y motivante para vuestros alumnos/as para cuya resolución tengan que acudir a diversas áreas de conocimiento.**

Consejos

- ✓ Recuerda, **no se trata de que estudien o memoricen nada**. Sino que la investigación que les planteáis a través de un problema real los lleve a tener que usar lenguaje, matemáticas,
- ✓ Es **crucial el uso de material de andamiaje**: elaborad material que se sitúe en la zona de desarrollo próximo de Vigotsky, que ayude a vuestros alumnos/as a centrarse, focalizar, reflexionar, analizar, ... seleccionadle material útil que puedan usar para acudir a buscar información, ... Recordad: **si no podemos transmitirles conocimientos, si podemos darles estrategias para que ellos-as construyan el suyo propio.**

- ✓ Sed tan **creativos, innovadores, imaginativos**,... como podáis para diseñar la actividad y sus materiales.
- ✓ Tened en mente la **posible edad** de vuestra clase imaginaria de infantil a la hora de elaborar materiales y la actividad. Para esto **nuestro amigo Piaget y sus estadios pueden ser de gran ayuda**.
- ✓ Aprovechad las experiencias de innovación que trabajamos en #PE1 para sacar ideas que os ayuden en el diseño de vuestra actividad.

¡Ánimo! :D